

EL TEXTO ESCRITO QUE SE CAMBIA A ORAL: LA UTILIZACIÓN DE ELEMENTOS EXTERNOS.

UNA INTRODUCCIÓN

Antes de desarrollar este capítulo, una aclaración sobre su temática. La narradora Fátima Café lo expresó muy bien en una conferencia sobre este tema; el narrador, como voz y cuerpo que narra un texto, ya es un elemento externo al texto escrito. Entiéndase por lo tanto que en este capítulo de lo que se habla es del uso de objetos, máscaras u otros elementos físicos externos *al narrador*.

Yo soy un bufón, un payaso, un intruso en el mundo de la narración oral. Mi formación es gestual, mímica, clown. Llegué al mundo de la narración casi de forma casual. Recibiendo un curso de clown una compañera me propuso que trabajara con ella. Era narradora y quería un “mimo” que acompañara con gestos sus palabras. Así nació en 2003 Gamba & Ginny, dúo de humor. En las historias que contamos ella narra y yo construyo los personajes y situaciones físicamente, y para ello me valgo de pequeños objetos que saco de la vieja maleta que me acompaña. Poco a poco el “mimo” fue hablando y ahora también narro historias en solitario, y obviamente en ese trabajo he fusionando mis saberes gestuales, del trabajo de máscaras y la manipulación de objetos.

Hago esta pequeña introducción presentando mis orígenes puesto que estoy harto de jerarquías y etiquetas. Mis espectáculos combinan la palabra hablada con el gesto y demasiadas veces he tenido que oír que lo que hago no es “narración oral” o que mis shows de humor no son “clown” o que no son teatro. Claro, es una mezcla de todo, y es que yo creo en el mestizaje, en la interacción entre disciplinas y el mio es un arte vivo, que se enriquece de mis experiencias y que busca conmover al público, meterle en la historia y hacerle viajar conmigo. Sirva esto como introducción, como presentación de un bufón, para que no se tome en serio todo lo que digo ni se acepte como un dogma teórico.

JUGLARÍA

Antaño eran los juglares los únicos depositarios, los únicos transmisores de las historias, no había apenas libros impresos y aún menos gente que los pudiera leer. Ahora se publican miles de libros al año, existe la radio, la televisión, grabaciones y otros medios para transmitir historias. Por eso el narrador debe ser distinto a esas propuestas multimediáticas y debe enriquecer sus historias con el uso del cuerpo, con los tonos de voz, con el uso de objetos; ser en definitiva un actor fantástico, un juglar que embellece su arte y sus historias, que las hace únicas, vivas e imposibles de encontrar en un libro o en ninguna grabación digital o analógica. Captar a su público y hacerle sentir la magia de un espectáculo en vivo.

Insisto en la importancia de tratar la narración como una disciplina de las artes escénicas porque creo firmemente que el cuento es una forma mínima de teatro. Quizá la más ancestral. Más antiguo que el teatro griego era el cazador que junto al fuego de su caverna cuenta sus hazañas:

- “Y me acerqué hasta el gran mamut, lancé fuerte mi lanza y se la clavé entre los ojos”
- “Pero si nos encontramos el mamut muerto...”
- “Déjame que lo cuente así, que es más interesante, ¿verdad hijos? Sigo. Aquel mamut era enorme y muy fiero..

La costumbre de contar historias como transmisión de valores y memoria histórica existe en todas las civilizaciones. Y los juglares siempre se valieron de todas las herramientas que tuvieron a mano para atrapar a su oyentes cuando se subían a un carromato en el mercado o vociferaban encima de una mesa en la taberna. Cantaban, mimaban, parodiaban. Usaban una tela para disfrazarse de bella dama, con un cepillo simulaban los mostachos de un señor. De hecho, cuando hoy en día se habla del mimo como el artista que no usa palabras se tergiversa la definición original, ya que mimar, entre griegos y romanos, significaba contar con el cuerpo y la voz, con máscaras, dando saltos con zancos, acrobacia y danza, interpretando y cantando y usando todo tipo de recursos para contar una historia.

EL USO DE OBJETOS

En mi experiencia laboral, es la literatura, la lengua escrita, la que nutre mi trabajo de narrador. En Europa la tradición oral desapareció en gran parte. Las historias que pertenecían al saber popular y los juglares fueron fijadas en colecciones de cuentos o romances. Los Hermanos Grimm, Esopo o autores anónimos como el del Mio Cid recogieron las narraciones “populares” para transcribirlas. Raro es el narrador oral español que transmite historias que no hayan sido plasmadas en el papel, salvo que sean de creación propia.

Entonces yo como narrador busco una historia que me guste, que se adecue a mi estilo y antes de empezar los ensayos la analizo en busca de los personajes que me interesa interpretar y pienso en los objetos que puedo utilizar. Hago un análisis detallado de cada parte del cuento, para averiguar qué partes me sugieren más imágenes o paralelismos que yo pueda añadir con mi interpretación aunque no estén especificados en la historia.

En ese momento se abren ante mí principalmente tres vías, tres formas de introducir objetos en la historia:

1. El objeto puede ser un protagonista, un personaje de la historia.

Puede ser una marioneta o algo más abstracto, pues no siempre el objeto tiene por qué representar lo que es (un trozo de tela roja puede ser Caperucita).

2. El objeto puede ser un elemento, una herramienta que se usa en la historia.

Sin ser el hilo conductor de la historia, puede aparecer en un momento dado para dar forma física a algo citado en la narración (la cantimplora de la que bebe el sediento explorador, el catalejo que usa el navegante)

3. El objeto puede ser un disfraz que defina un personaje. Una máscara.

Este último modo de usar los objetos es el que yo más trabajo. Uso pequeños accesorios para definir un personaje; un sombrero para el príncipe, una nariz ganchuda para la bruja. Su uso nos remite directamente a la *Commedia del Arte* y la utilización de la máscara.

Permítaseme ahondar en este punto, ya que quiero defender aún más la importancia de la tradición teatral en el trabajo del narrador. En la *Commedia* se improvisaba, había un canovacio, un esquema, como en un cuento, no un guión teatral. A partir de ese esquema y de algunos diálogos aprendidos los comediantes fabricaban casi sobre la marcha sus historias. Y usaban máscaras, manejando así siempre personajes tipo fácilmente reconocibles por su público. Igualmente los juglares y los bufones usaban máscaras para la construcción de sus personajes, aunque el cañamazo de la historia siguiera siendo su narración o la declamación de los romances. El uso de la máscara es antiquísimo, pertenece a los ritos, no solamente al teatro griego y merecería capítulo aparte pero de momento nos centraremos en su utilidad en la narración oral.

Resumiendo, y siempre teniendo en cuenta de que hablo de mi experiencia personal y no de una fórmula maestra, repaso el proceso en la preparación del cuento:

Elijo una historia que contar

Analizo cuál es la diferencia entre lo oral y lo escrito. Busco captar el tono, el estilo de la narración (sobretudo si es una historia de autor) y las frases que deben ser memorizadas. Diferencio las partes de la historia que no hace falta decir y que se pueden mostrar físicamente, gestualmente. Elimino lo que no aporta nada literariamente (hay textos que no están pensados para ser dichos) e incorporo todo lo que creo que enriquece la historia al pasarla a lo oral (las inflexiones de la voz, las posturas del cuerpo: lo auditivo y lo visual).

Decido usar un objeto.

Pienso muy bien qué añade a la historia un objeto. Debo ser consciente de si realmente aporta algo o es gratuito. Busco aquel objeto que ayuda, que juega a favor de la historia. Y decido qué función de las tres descritas anteriormente adopta (protagonista, herramienta o máscara). Y por supuesto, busco el objeto.

Preparo su uso.

Decido en qué momento de la historia aparece, cuando deja de estar, de dónde lo saco y cómo lo manejo. No debo olvidar que el cuerpo es el marco del objeto, que su manipulación es lo que hace de él un valor añadido. Su presencia no debe ser trivial, ya que es prácticamente el único atrezzo, la única escenografía o el único disfraz que aparece en el espectáculo de un narrador.

Así que desglosados los diversos elementos que hay que tomar en cuenta, esbozada la teoría, vamos a desarrollar una serie de ejercicios y elementos prácticos que nos ayudaran a realizar nuestro trabajo con mayor cuidado y excelencia.

EJERCICIOS PRÁCTICOS

Este compendio de ejercicios los he dividido en tres tandas, como tres sesiones de trabajo independientes entre sí pero interrelacionadas. A su vez cada una está dividida en tres partes, un calentamiento, una serie de juegos y unas propuestas para la improvisación. Se pretende que el calentamiento vaya poniendo las bases para una buena disposición para el juego y que los juegos activen nuestra creatividad para que en la última parte de la improvisación hagamos el mayor número de descubrimientos y los resultados sean mayores.

El objeto y su descubrimiento (sesión 1ª)

En esta primera sesión se centra en estudiar los objetos, mirarlos con otros ojos, descubrir sus infinitas posibilidades, investigarlos para encontrarles distintos usos y funciones en nuestras historias.

- **Calentamiento**

A la hora de enfrentarse a cualquier curso o entrenamiento actoral es bueno calentar física y mentalmente el cuerpo, para que luego el trabajo sea más fácil y fructífero.

Físico:

Desperezarse; de pie en el sitio, como si fuera por la mañana, estirando, haciendo ruido, exagerando, poniendo en marcha todo el cuerpo y no solo brazos y cara.

Masaje en la espalda; en círculo, de manera que cada alumno toca la espalda de un compañero. Frotar, activar, pellizcar. No hacerse daño, es un masaje suave y para activar también el contacto entre los alumnos.

Mental:

Pasar pelota; con una palmada a mi compañero a la derecha le paso “la pelota” y él la recibe dando una palmada y la lanza al de su derecha con otra palmada, así una vuelta y luego ya podemos enviarla en cualquier dirección. Es muy importante establecer contacto visual y dejar muy claro a quien se la paso. Cuanto más rápido mejor. Hay que estar atento y despierto a la espera de recibir en cualquier momento.

Contar en círculo; de uno en uno, hasta 30. Múltiplos de 3 se dice PI. Una vez conseguido múltiplos de 5 se dice Pa. Quince sería PIPA.... Si sale bien se puede hacer con números romanos (uno sería palito, dos sería palito palito, cuatro sería palito uve...)

- **Juegos**

Amontonar objetos, cada uno pone dos o tres más los que yo lleve. Botellas, sillas, gorros, cualquier cosa vale. Se empieza trabajando con uno y cuando “se agote” se busca otro.

Equilibrio cuerpo objetos

Buscar las infinitas relaciones objeto y cuerpo. De uno en uno posicionarse en el

espacio y pausar para que se vea la relación que se establece entre el actor y el cuerpo. Buscar equilibrio, situarme a distancia, encima, debajo. Ver como cambia el valor del objeto solo con mi actitud corporal (no es lo mismo sonreírle agachado como a un niño que darle la espalda). Usar las manos solo lo indispensable. Hacer la búsqueda a cámara lenta, sin prisa, hasta encontrar el equilibrio, pausar y salir para que entre un compañero.

Objeto transformado

De uno en uno entrar, coger un objeto y cambiarle el significado, sin usar palabras, sólo por la manera de usarlo. Botellas que hacen de raquetas o raquetas que son metralletas. Hacer una ronda larga para cada objeto, entrar una y otra vez, no respetar un orden sino sentir el impulso y entrar. Alargar el ejercicio más de lo que nos pide el cuerpo, ya que una vez hechos los usos más “simples”, cuando ya no se nos ocurre nada es cuando realmente la cabeza empieza a trabajar y aparecen las propuestas interesantes. Ver que existen *infinidad de posibilidades*. Los objetos no tienen límites. Pueden ser cualquier cosa.

- Historias improvisadas

Volcán simple

En un círculo buscar un ritmo común con el brazo balanceándolo de abajo a arriba como si lanzara una bola. De uno en uno y en orden, al llegar la mano arriba “lanzar” una palabra. El siguiente dice la primera palabra que le viene a la cabeza. Puedo rebotar por significado o por sonido. De camión puede salir corazón pero también volante o ¡gordo! Estar un rato soltando el imaginario.

Volcán y objeto

Comenzar un volcán y a las tres palabras construir una historia usando esas tres palabras. Intentar espaciarlas en el tiempo, no usarlas todas de golpe. Y para construir la historia usar un objeto que habremos dejado en el centro del círculo. El objeto puede ser protagonista de la historia o un elemento más, puede ser lo que es realmente u otra cosa. Puede ser una de las tres palabras usadas en la historia. Cuando cuento la historia salgo del círculo y lo vivo como una actuación, sin dudas, como si conociera perfectamente la historia que me estoy inventando.

Dar vida a un objeto.

Elegir un objeto que nos agrada e inventarle un pasado, una vida. Explicar porque es como es. Una botella puede ser una doncella esperando su amor. O puede haber sido botella toda la vida pero haber pasado por distintas profesiones, distintos dueños. Investigar en nuestro imaginario y reconocer la cantidad de historias escondidas que puede haber en un objeto cotidiano.

Manipulación del objeto (sesión 2ª)

En la segunda sesión trabajaremos la importancia de cuidar el manejo físico del objeto, investigaremos su manipulación en el espacio, aprenderemos a valorizarlo y resaltar su importancia. Ya que es nuestro pequeño atrezzo o vestuario no podemos hacer un uso “casual” de él, sino que debemos saber mostrarle al público su importancia.

- Calentamiento

Mental:

Mirar y caminar. Primero buscar con la mirada a alguien. Una vez establecido el contacto caminar hacia él para ocupar su sitio y decir mi nombre al salir. Importantísimo el contacto visual, que sepan a quien he elegido. El que ha recibido el contacto se pone en marcha hacia otro, siempre asegurándose que al echar a caminar ya he establecido el contacto (¡y debo hacerlo antes de que vengan a ocupar mi sitio!).

Físico:

Caminar en barro. Simular que andamos en agua o en barro. Caminando por el espacio ir “sintiendo” como la materia va inundando el espacio poco a poco del techo al suelo. Empiezo caminando sobre una fina película que cubre el suelo y acabo con barro hasta la coronilla (¡pero puedo respirar perfectamente!). Una vez cubierto todo el cuerpo la materia va bajando hasta desaparecer.

Domar la bola. Una bola imaginaria se pasea por mano, muñeca, codo, hombro, nuca, cabeza... Diseccionar bien el cuerpo, que esté claro dónde está. Seguir la bola, primero en brazos tipo y luego por espalda vértebra a vértebra hasta el cóccix y sube. Luego otro brazo y se termina de dibujar una T. Finalmente se la deja vagar libremente por todo el cuerpo. Activar bien las articulaciones.

- Juegos

Movimiento premeditado

Moverse separando el punto en que se piensa y el que se ejecuta. NO se puede a la vez. Primero pienso lo que voy a hacer y luego muevo mi cuerpo según lo pensado. En todas las direcciones y niveles. Reflexionar sobre el cuerpo, músculos que uso. Planear cada movimiento. Ser fiel a lo que he decidido mentalmente.

Pelota sin pelota

Jugar al voleibol, en dos equipos. Con una pelota imaginaria. Ser fiel a la velocidad y tiempo de respuesta de un juego real con pelota. No perderla de vista nadie.

Objetos imaginarios

Elegir una acción sencilla, cotidiana; coser, cepillarse los dientes. Hacerla sin objetos, mimarla.. Fijarse en las pausas, en las sorpresas. Explorar las posibilidades (roturas, rebotes, malabarismos). Hacer el ejercicio despacio, ser exacto, tener controlado todo lo que mimo.

- Historias improvisadas

Volcan simple y Volcan con objeto.

Igual que en la sesión anterior. Pero ahora con el objeto cuando lo uso no narro sino que hago lo que pasa en la historia, el momento en que aparece el objeto, y luego sigo narrando sin él. Puedo volver a él pero en ese momento solo actúo físicamente, no relato lo que está pasando. Muy importante el momento previo y posterior al uso del objeto, que su uso sea algo especial en la historia.

El objeto como disfraz (sesión 3ª)

Una vez que hemos visto que cualquier objeto puede representar cualquier elemento, no necesariamente lo que es (primera sesión), trabajada la importancia que hay que darle al objeto en su manejo y manipulación (segunda sesión), vamos a ver las posibilidades que tiene un objeto al usarlo como *disfraz*, para crear un personaje de la historia. Será una brevisima introducción al trabajo con máscara.

A la hora de elegir aquel objeto que usaré como máscara para definir un personaje, simplificar en la elección. Pensar que menos es más y que no hay necesidad de usar elaboradísimas máscaras. Una cinta de pelo o un diminuto bigotito puede bastar. Venimos trabajando con la palabra y la aparición de un objeto es un regalo para el público que hasta ahora imaginaba todo lo que le contábamos.

- Calentamiento

Mental:

Mirar y caminar. Igual que en la segunda sesión al principio y una vez cogida la rutina introducir dos variantes. En la primera cuando ya he establecido el contacto visual antes de salir de mi sitio dar la mano al de mi izquierda a la vez que digo mi nombre. El que está a mi lado tiene que estar atento para facilitarme el dar la mano ya que yo estoy aguantándole la mirada al que elegí para andar hacia el. En la segunda variación es el mismo esquema solo que además de dar la mano al de mi izquierda digo el nombre del de mi derecha.

Pasarse la pelota. Con palmadas igual que en la primera sesión. No olvidar que debo ser claro dónde la mando. Hay otros juegos de “pasarse la pelota” en círculo, ya sea con palmadas, con gritos, con claves para saltarse una persona o para cambiar de dirección. Son siempre muy buenos para empezar una sesión de trabajo, aguzar la concentración e ir activando el cuerpo.

Físico:

Desperezar. Saltos en el sitio, soltarse con un baile loco o cualquier otro ejercicio para activar cuerpo y relajar tensiones.

La imitación. Caminar por el espacio, ocupándolo todo, sin moverse en círculo, relajados, con una mirada horizontal, decidir mentalmente a quien elijo para imitar.

Empezar a copiar sus andares, siendo lo más fiel posible y poco a poco voy parodiando sus defectos, agrandando los gestos, la forma de caminar, de balancearse, en constante aumento. Obviamente el resultado es de una locura total ya que yo copio a alguien y a su vez ese alguien puede estar imitándome. Copio y exagero lo que veo en el momento. Divertirse en la parodia, ahondar en los extremos físicos.

- Juegos

El último ejercicio de la tanda de calentamiento claramente se podría considerar más un juego, usado habitualmente en la búsqueda de cuerpos bufonescos y paródicos.

La mueca.

Hacer varias muecas hasta fijar una (con la cara, intentar dejar el resto quieto). Con esa mueca hablar, decir un texto. No olvidar que lo importante no es el texto sino el aguantar y disfrutar la mueca. Tras hablar así paras y relajas la expresión. Sonríes porque te ha gustado la "idiotez" que acabas de hacer. Disfrutar. No es un personaje, es tu idiota pasándoselo bien. Hay que transmitir ese relajo y el placer de hacer lo que haces. Es muy importante tener el cuello relajado, por muy tensa que sea la mueca. Observar como la mueca modifica nuestra manera de hablar incluso de caminar inconscientemente.

Objeto transformado.

Similar al ejercicio de la primera sesión en que vamos entrando de uno en uno a coger un objeto, pero esta vez no es para darle un uso distinto cada vez sino para crear distintos personajes, dónde el objeto es un elemento que ayuda a definir el personaje (por supuesto el objeto se puede usar como lo que es o como otra cosa, pero es importante que nuestra mente esté centrada en la definición del personaje y no tanto en el uso del objeto)

- Historias improvisadas

Impro del doblaje.

Uno cuenta una historia inventada, con descripción de personajes haciendo diversas acciones y otro hace los personajes que aparecen en la historia, representa todo lo que se cuenta y usando objetos en la medida de lo posible para cada uno de los personajes.

Giro y cambio de personaje.

Describo una persona, con mucho detalle y a una palmada del monitor hago esa persona. Para ello hago un giro sobre mi mismo y cuando vuelvo a estar frente al público ya soy esa persona hablando en primera persona sobre mi. Se puede hacer con personajes ficticios u otros que hayamos observado.

Finalmente, y como reflexión tras todo lo expuesto aquí, recordar la importancia de la observación de lo cotidiano, de los personajes que caminan por esta tierra, pues es del mundo real de donde sacaremos todo el material para construir nuestras historias y hacer de ellas algo interesante y capaz de sugerir a la imaginación de nuestro público.